

Tijdens de wedstrijd

Aan het begin van de wedstrijd

- Controleer of "1e kwart" is ingesteld (onder de grote zwarte **0 - 0**).
- Druk op het minuten-vakje van de tijdsaanduiding, je kunt nu cijfers invoeren.
- Stel de tijd in op 10:00 (mini-basketball: 4:00). Als het goed is staat de juiste tijd er al. Let op: **Druk niet op "OK"!**

Bij een score, vrije worp, overtreding of timeout

- Zie het hoofdstuk Gebeurtenissen toevoegen voor het toevoegen van een gebeurtenis.
- Onder "Wedstrijdverslag" komt een lijst met alle gebeurtenissen, met de laatste gebeurtenis onderaan.
- Na het toevoegen van een gebeurtenis gaat er automatisch 1 seconde van de klok af. Hierdoor worden de gebeurtenissen in de juiste volgorde vastgelegd, ook al klopt de tijd misschien niet precies. Meer hierover in het hoofdstuk Elke minuut de tijd bijwerken (voor gevorderden).

Aan het einde van elk kwart

- Kijk in de lijst van gebeurtenissen of er oranje gebeurtenissen bij zijn, en vul ze aan of haal ze weg (zie het hoofdstuk Problemen oplossen)
- Stel het volgende kwart in (druk op "1e kwart" onder de stand, er verschijnt een menu), selecteer het volgende kwart.
- De tijd gaat automatisch weer naar 10:00 (mini-basketball: 4:00).



Gebeurtenissen toevoegen

Bij elke gebeurtenis moet je drie dingen opgeven: de speler (behalve bij een timeout), de gebeurtenis en het tijdstip. Dat mag in elke volgorde die je wilt, maar veel mensen gebruiken deze volgorde:

- De **speler** selecteer je uit de lijst van het thuisteam (links) of de gasten (rechts).
- De **gebeurtenissen** staan midden onderin het scherm (verschillende scores, overtredingen enz.).
- Door op "OK" te drukken wordt het **tijdstip** toegevoegd.

Hieronder staan handige volgordes om te gebruiken bij de verschillende gebeurtenissen, maar je bent niet verplicht je daaraan te houden, als je maar steeds de 2 dingen invult.

Als er gescoord wordt:

- Druk op de speler die gescoord heeft (links van het thuisteam of rechts van de gasten).
- Druk op de score, dus "+2" of "+3".
- Druk op "OK" om het tijdstip toe te voegen.

Tip 1: Heb je niet gezien wie er scoorde, druk dan eerst op "+2" en op "OK", en vraag dan na wie er gescoord heeft. Vraag de timer om dit samen met jou in de gaten te houden.

Tip 2: Vraag regelmatig aan de timer of jullie dezelfde tussenstand hebben (de timer houdt de tijd en de score op het grote scorebord bij).

Bij een overtreding:

- Druk op de speler die de overtreding begaan heeft.
- Druk op de knop die bij de overtreding hoort:
 - "P0" bij een persoonlijke fout op een speler die geen doelpoging ondernam (en de bal daarna dus van de zijlijn wordt ingenomen, dus 0 vrije worpen),
 - "P1" bij een persoonlijke fout op een speler die een score maakt (die speler krijgt daarna 1 bonus vrije worp)
 - "P2" of "P3" bij een persoonlijke fout op een speler die respectievelijk een gemiste 2-punts of 3-punts doelpoging ondernam (en er daarna 2 of 3 vrije worpen mogen worden genomen).
 - Luister/kijk goed naar de scheidsrechter, die geeft dit aan. Vraag het hem/haar als het niet duidelijk is.
- Druk op "OK" om het tijdstip toe te voegen.

Bij een vrije worp

- Druk op de speler die de vrije worp gaat nemen.
- Wacht het resultaat af en druk dan op "+1" of "mis".
- Druk op "OK" om het tijdstip toe te voegen.
- Doe voor de tweede (en evt. derde) worp hetzelfde: speler, dan "+1" of "mis", dan "OK".



Bij een **overtreding op een aanvaller tijdens een doelpoging** moeten er dus veel gebeurtenissen achter elkaar ingevuld worden!

- Eerst de score van de aanvaller (als de doelpoging raak was), +2 of +3
- Dan de fout van de verdediger (P1 als de score zit, P2 of P3 als de doelpoging mislukte)
- Dan de vrije worpen van de aanvaller op wie de fout is gemaakt (dit kunnen 1, 2 of 3 vrije worpen zijn).
- Vergeet niet telkens op "OK" te drukken om het tijdstip toe te voegen.

Bij een time-out

- Let goed op welk team de time-out heeft aangevraagd.
- Druk op het klokje onder dat team (Thuis of Uit).
- Druk op "OK" om het tijdstip toe te voegen.

The screenshot shows a digital match sheet interface. The top section displays the score 0-0, the time 9:00, and the quarter 1e kwart. The interface is divided into two main columns: 'THUIS' (Home) on the left and 'UIT' (Away) on the right. Each column lists 10 players (SPELER 1 to SPELER 10) and a coach (COACH). The 'Gebeurtenis' (Incident) section at the bottom is highlighted with a blue box and contains a grid of options for recording incidents:

mis	+1	+2	+3	D diskwal.
P0 persoonlijk	P1 persoonlijk	P2 persoonlijk	P3 persoonlijk	F vechten
T technisch	Tc coach	Tb bank	B2 bank	U onsportief

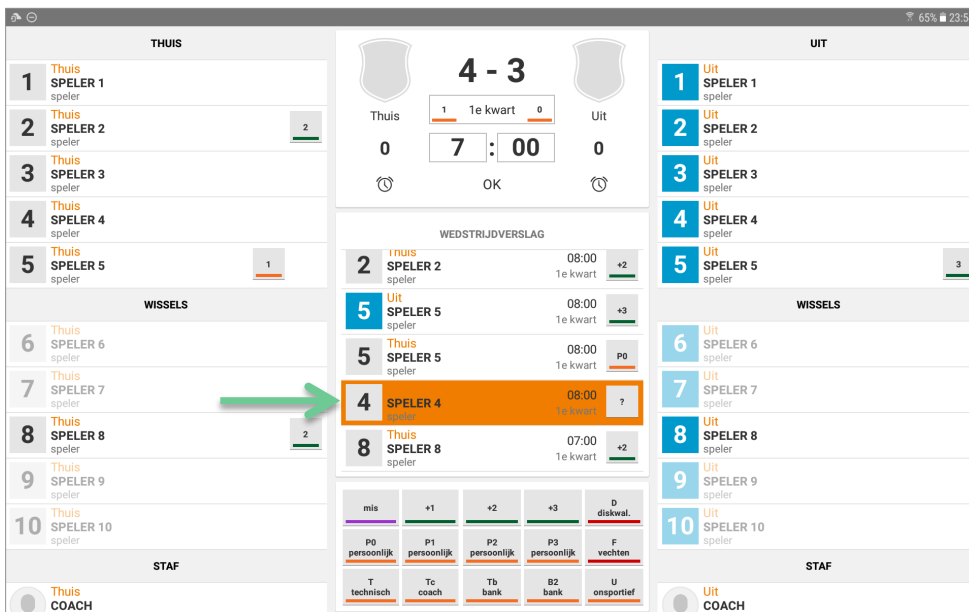
Annotations on the screenshot include:

- A red arrow points to the clock icon under the 'Thuis' team, labeled 'Time-out'.
- An orange arrow points to the 'OK' button, labeled 'OK voegt het tijdstip toe'.
- A green arrow points from the 'Speler' label to the player lists on both sides.
- The 'Gebeurtenis' section is labeled with a blue arrow.



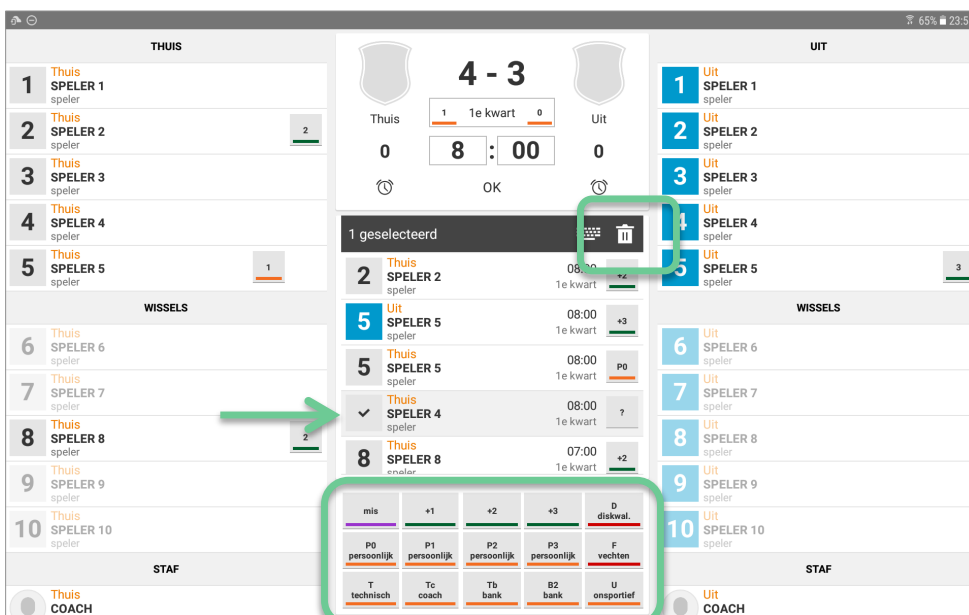
Problemen oplossen

Voor elke gebeurtenis moet je dus achter elkaar drie dingen aangeven (speler, gebeurtenis en tijd). Als je per ongeluk één ding te weinig of teveel aangeeft, ontstaat er in de lijst een gebeurtenis die niet compleet is. **Een incomplete gebeurtenis is oranje.**



Druk op een oranje gebeurtenis om hem te selecteren. Hij wordt nu grijs en krijgt links een vinkje. In de gebeurtenis kun je aflezen wat er al wel bekend is, bijvoorbeeld speler en tijd. Druk op wat er nog ontbreekt (bijvoorbeeld "+2" of "P2" of "OK"), en dan is de gebeurtenis wel compleet.

Had je per ongeluk ergens op gedrukt, dan kun je de gebeurtenis **weghalen**. Selecteer de gebeurtenis en druk op het vuilnisbak-icoon. Eventueel kun je meerdere gebeurtenissen tegelijk selecteren. Druk op elke gebeurtenis: ze worden grijs en krijgen links een 'vinkje'. Bovenaan de lijst staat hoeveel er geselecteerd zijn. Je kunt ze nu tegelijk wijzigen of verwijderen.



HANDLEIDING DIGITAAL WEDSTRIJDFORMULIER

Je kunt oranje (incomplete) gebeurtenissen voorkomen door:

- Duidelijk/stevig te drukken op speler en gebeurtenis.
- Jezelf te wennen aan een vaste volgorde om gebeurtenissen aan te geven.
- Alleen op "OK" te drukken bij een nieuwe gebeurtenis (en niet als je een nieuwe minuut wilt instellen — zie het hoofdstuk hieronder).

Tip 1: Gebruik time-outs en pauzes voor het controleren of verwijderen van oranje gebeurtenissen.

Tip 2: Als je het echt niet kan bijhouden, vraag de scheidsrechter om het spel even stil te leggen zodat je rustig alle stappen kunt doorlopen.

Foutmelding: Als de app tijdens de wedstrijd even onderbroken is geweest, krijg je soms een melding met de volgende boodschap: *wil je verder gaan met de eigen data of de data van de server ophalen?* Kies dan voor **eigen data** (en niet voor server). Alle ingevoerde data staan namelijk in de tablet totdat de wedstrijd definitief is vastgelegd en naar de basketball bond NBB is verzonden (zie hieronder).

N.B. Wifi is dus eigenlijk alleen nodig aan het begin van de wedstrijd (voor het invoeren van spelers, scheidsrechters enz.) en aan het einde van de wedstrijd (voor het vastleggen en verzenden van de wedstrijd).

Elke minuut de tijd bijwerken (voor gevorderden)

Bij het vastleggen van een gebeurtenis gaat er automatisch 1 seconde van de tijd af. Zo krijgt elke gebeurtenis wel een eigen tijdstip, maar dit klopt natuurlijk niet met het werkelijke moment tijdens de wedstrijd. Wanneer je het digitaal tafelen een beetje onder de knie hebt, werk dan tussendoor de tijd handmatig bij:

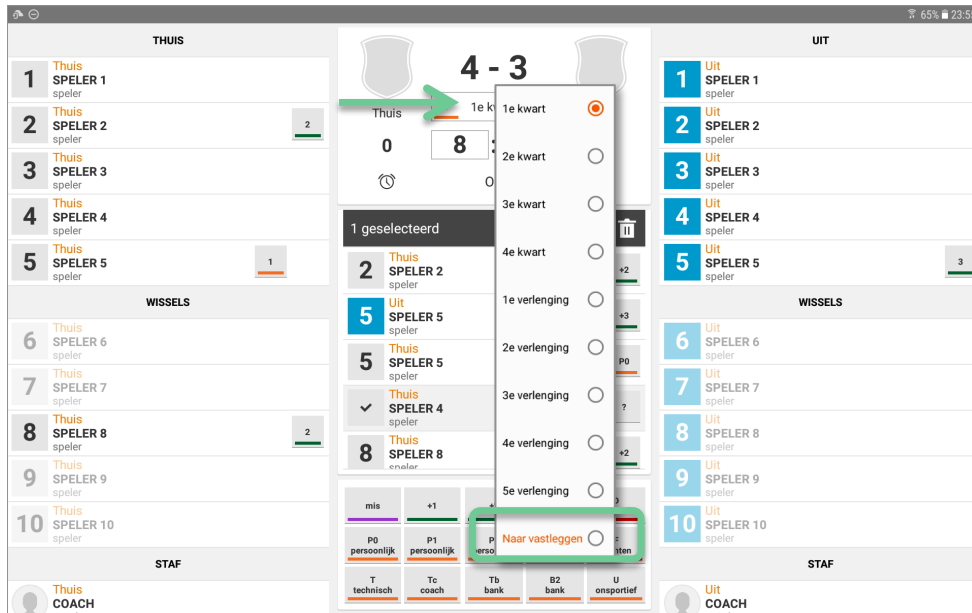
- Let op de klok in de hal wanneer er een nieuwe minuut ingaat. Vraag ook aan de timer om dit bij elke nieuwe minuut aan je door te geven.
- Wijzig de tijd naar de minuut die nu op de klok staat. De seconden zet je op "59". Bijvoorbeeld na 1 minuut spelen stel je dus 08:59 in (mini-basketball: 2:59). **Let op: Druk niet op "OK"** (want dan wordt er een nieuwe gebeurtenis toegevoegd).
- Wanneer je bij de volgende gebeurtenis op "OK" drukt, wordt de nieuwe tijd ingevoegd. Er gaat ook weer automatisch 1 seconde van de tijd af.

Op deze manier is in het wedstrijdverslag achteraf terug te lezen in welke minuut een gebeurtenis heeft plaatsgevonden.



Na de wedstrijd

- Vraag aan de scheidsrechters of zij de wedstrijd willen controleren. Als zij akkoord zijn mag de wedstrijd vastgelegd worden.
- Druk op het menu met de kwart-aanduiding en selecteer "Naar vastleggen" (onderaan).



- Let op of de tablet verbinding heeft met het internet, dan wordt de wedstrijd doorgestuurd naar de basketballbond NBB.
- Als de internetverbinding slecht is, kan het soms een paar minuten duren totdat de wedstrijd verstuurd is naar de basketballbond. Sluit in dat geval de applicatie niet af maar wacht tot het versturen gelukt is. (Lukt het niet, gebruik dan eventueel je eigen mobiele telefoon als hotspot of vraag iemand anders dat te doen; verbind de tablet met de hotspot en probeer zo de wedstrijd te versturen.)

